КНИГА МАСТЕРА
ГЛАВА ВТОРАЯ
МОНСТРЫ

В *Dragon age RPG* для персонажей высокого уровня обычные противники— уже не противники. Они сталкиваются с опаснейшими злодеями Тедаса, могущественными тварями и демонами. В этой главе вы найдёте описание противников в дополнение к тем, что есть в предыдущих *Книгах Мастера*, а также советы, касающиеся создания новых угроз и новых противников. Описанные здесь враги позволяют создавать самые разнообразные схватки, начиная со стычки с ловкими уличными головорезами и заканчивая битвой с Архидемоном!

Как и в предыдущих сетах *Dragon Age RPG*, противник вначале описывается словами, после чего следует перечень характеристик, особых умений и других значимых деталей. Характеристики соответствуют среднему представителю этого вида противников, однако вы можете изменить их соответственно своим планам истории.

СОЗДАНИЕ ПРОТИВНИКА

В большинстве случаев, если вы хотите добавить нового противника, вы можете создать его по тому же алгоритму, что и персонажа игрока. Когда вы хотите создать уникального противника, запоминающуюся схватку, или же драку, которая заставит героев разделиться, вам помогут приведённые ниже советы.

АЛГОРИТМ ДЕЙСТВИЙ И ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Противники, которые действуют вопреки правилам, к которым привыкли игроки, обычно оставляют неизгладимое впечатление. Их исключительность выражается в том, что им легче использовать приёмы, они иначе колдуют, и обладают способностями, недоступными персонажам игроков. Хорошим примером подобного служит *огненное дыханье* змея или *тактический рывок* генлока-вожака. Всё это помогает создавать интересных противников и увлекательные бои, а также держать игроков в напряжении. Один из самых очевидных способов наделить врага исключительными способностями— изменить для него стоимость приёмов. Просто снизьте стоимость приёма, или же пусть противник использует его вместо обычной атаки. Не забывайте, что снижение стоимости приёмов вроде *молниеносной атаки* делает противника значительно сильнее. Некоторые враги предпочитают хитрую тактику грубой силе: вы можете давать им 1 или 2 ОП каждый их ход, однако повысить стоимость *мощного удара* до 3 ОП, например.
Также вы можете задать противнику алгоритм действий, т.е. чтобы он совершал определённый манёвр, когда выполняются некие условья. Например, «**когда** противник промахивается, он двигается на 2 ярда», или «**пока** Здоровье противника 10 или меньше, он получает бонус +2 к урону, наносимому в ближнем бою». Подобные алгоритмы, конечно же, не обязательно должны ограничиваться передвижением или боевыми бонусами. Алгоритм может позволить противнику использовать приём бесплатно, или сотворить заклинание даже не являясь магом. Придумайте свои алгоритмы, ориентируясь на схватки своей компании. Какие условья регулярно выполняются во время боёв?
Однако, используя алгоритмы, избегайте двух частых ошибок. Во-первых, не перебарщивайте с ними. Это замедлит игру, ведь вы постоянно должны будите следить за выполнением условий. Во-вторых, избегайте алгоритмов, из-за которых логичные действия персонажей игроков будут заканчиваться провалом. Например, справедливо, если маг, получив удар, использует магическую броню— это не лишает героев шанса на

победу и выглядит оправдано. Однако абсолютно несправедливо, если маг автоматически использует *ошеломление* на всякого персонажа, кто приближается к нему, прежде чем этот персонаж атакует. Это превращает тактику игроков, которая в нормальных обстоятельствах была бы хорошей, в омерзительную, и игрокам может показаться, что вы жульничаете.

ПРОТИВНИКИ ДЛЯ ВАШЕЙ КОМПАНИИ

Создавая противников для вашей компании, не забывайте, что они для *вашей* компании. Принимайте во внимание способности персонажей игроков, а также то, что ваши персонажи хотят увидеть. Если персонажи ваших игроков предпочитают лёгкое оружие, которому не проколоть вражескую броню, не делайте множества столкновений с врагами, одетыми в тяжёлую броню— это верный способ привести игроков в ярость. Не бойтесь понижать броню противника или каким-то другим способом приспосабливать их к вашей партии: враги должны быть сильными, но не занудными или непобедимыми.
Мы не имеем в виду, что вы не должны учитывать сильные и слабые стороны партии, чтобы сделать бои интересными, однако играйте честно. Используя слабости отдельных героев: если, например, у разбойника низкое Телосложение, пусть столкнётся с *руной парализации* во время боя. Конечно, можно сделать и строго наоборот! Может быть, у разбойника высокая Ловкость (Акробатика), и он будет блистать в бою с магом, который использует заклинания *жира* и *огненных вспышек*! В довершение всего, свяжите такие моменты с историей. Если *руны парализации* поставлены по приказу дворянина, которого разбойник ненавидит, а ставил их тот самый отступник, который использует *жир* и *огненные вспышки* и за головой которого охотится партия, действо будет в разы веселее. Иметь чёткий план действий очень полезно, однако характеристики нового противника лучше рассчитывать накануне его появления в истории. Одно из преимуществ неигровых персонажей по сравнению с персонажами игроков состоит в том, что характеристики первых вы задаёте сразу, тогда как персонажи растут постепенно, от уровня к уровню. Вы можете заранее знать, что персонажам предстоит драться с коррумпированной храмовницей в Орлее, однако если вы распишите её характеристики за день до начала сессии, это позволит вам лучше приспособить её к вашей компании, учесть все возникшие по ходу игры сложности и проблемы. Возвращение неигровых персонажей с фиксированными характеристиками может прекрасно вписаться в компанию-- возможно, такой противник победит героев в битве, но позже они получат возможность отплатить ему. Тем не менее, нет нужды сохранять неизменными характеристики неигрового персонажа, которого вы создали месяц назад и который появляется в компании впервые. Особенно если из-за них вся схватка пойдёт насмарку.

НОВЫЕ ПРОТИВНИКИ

Оставшаяся часть главы посвящена возможностям и умениям опаснейших противников, которых только можно найти на Тедасе. Подумайте хорошенько, готовы ли персонажи столкнуться с такой угрозой— особенно если речь идёт о самом Архидемоне!

ОТСТУПНИКИ (APOSTATES)

Ни для кого не секрет, что демоны угрожают всем магам. Круг Магов ставит целью защитить заклинателей от одержимости, однако цена этого— жёсткий контроль. Отступники используют магию, не будучи частью Круга, а потому храмовники охотятся на них. Хотя большинство отступников практикует «безопасную» (как они считают) магию, они не желают жертвовать свободой. Самый большой страх этих заклинателей—

быть Усмирёнными в Круге, что значит потерять связь с Тенью и способность испытывать эмоции.
Отчаявшиеся отступники, готовые на всё, чтобы ускользнуть от Круга, могут обратиться к магии крови, вызову демонов или нападению на невинных. По мнению храмовников, это лучшее доказательство, что магов нужно держать под контролем. По мнению отступников, это доказывает, что Круг и храмовники толкают безобидных магов на опасные и рискованные действия.
Опытные маги крови в глазах Круга всегда будут отступниками. Круг, да и почти все остальные тоже, считают, что магия крови– верный путь к одержимости. Даже маги крови, которые начинали с самыми благородными намерениями, могут стать убийцами, возжаждав силы. Чувствуя угрозу своей жизни, маги крови могут вызывать демонов ярости и теней, чтобы те сражались на их стороне.

Обезумивший отступник (Crazed Apostate)
Способности (Фокусы)
0 Сила
0 Ловкость (Посохи)
0 Телосложение
0 Восприятие
2 Разум (Знание Магии)
1 Воля
3 Магия (Волшебный Жезл, Созидание, Дух)
0 Общение
Боевые Характеристики
10 Скорость
25 Здоровье
10 Защита
0 Броня
Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Волшебный жезл (Arcane Lance)	+5	1к6+2
Посох (Quarterstaff)	+2	1к6+1

Умения
Сила Магии: 13 (15) *Мана:* 24
Заклинания: Волшебная стрела, Волшебный щит, Исцеление, Героический Натиск, Взрыв Разума.
Любимые приёмы: Защитная стойка и Рывок.
Последнее средство (Last Resort): Обезумивший отступник, здоровье которого падает до 10 или ниже, может использовать заклинание кровоточащая рана, получая +1 к Магии, и фокус Магии (Кровь). Это преимущество сохраняется, пока маг не умрёт, даже если его Здоровье поднимается выше 10.
Оружие: Рукопашная и Посохи.
Снаряжнение
Посох.

Маг Крови (Blood Mage)
Способности (Фокусы)
0 Сила
0 Ловкость (Посохи)
3 Телосложение (Выносливость)
0 Восприятие
2 Разум (Знание Магии)

1 Воля
5 Магия (Волшебный Жезл, Кровь, Дух)
0 Общение

Боевые Характеристики

10 Скорость
40 Здоровье
10 Защита
0 Броня

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Волшебный жезл (Arcane Lance)	+7	1к6+5
Посох (Quarterstaff)	+2	1к6+1

Умения

Сила Магии: 15 (17) *Мана:* 47
Заклинания: Волшебная стрела, Кровавая Жертва, Кровоточащая Рана, Волшебный Щит, и Дыба.
Любимые приёмы: Рывок и Насмешка.
Магия Крови (Blood Magic): Творя заклинание, маг крови может черпать силы из крови существа в радиусе 6 ярдов (включая себя самого). Использование крови цели против её воли требует броска на Магию (Кровь) против Воли (Вера или Самоконтроль). Цель получает 1к6 проникающего урона (или 2к6 проникающего урона, если цель находится по соседству и беспомощна), и маг крови получает число очков маны, равное нанесённому урону. Эти очки маны должны использоваться на заклинание, которое маг накладывает в данный момент.
Щит крови (Blood Shield): Когда на маге крови наложен волшебный щит, и враг атакует его, он получает 1к6 проникающего урона, а маг крови восстанавливает количества Здоровья, равное полученному урону.
Оружие: Рукопашное и Посохи.

Снаряжение

Посох и кинжал.

БАНДИТЫ (BRIGANDS)

Неохраняемые дороги и тёмные углы по всему Тедасу кишат грабителями и головорезами всех мастей. Начиная от Орзаммара с его Хартией и заканчивая Киркволлом с его бесчисленными бандами работорговцев и воров, эти беспринципные личности заставляют честных людей держать ухо востро. Хотя многие из них стали бандитами от отчаяния, почти всем им нравится жизнь, которую они ведут, полная насилия и грабежей. Приведённые ниже характеристики отражают способности среднестатистической банды головорезов, разбойников, или воров. Банды сильно различаются между собой, поэтому слегка измените снаряжение и характеристики, чтобы отразить это разнообразие. В таблице **Типы баднитов и оружие** вы найдёте советы, какие фокусы и оружие добавлять для разных типов бандитов.

Бандит-головорез (Brigand Thug)

Способности (Фокусы)

3 Сила (Дробящее, Запугивание)
1 Ловкость (Рукопашная, Лёгкие Клинки)
2 Телосложение
0 Восприятие
0 Разум

-1 Воля
0 Магия
-1 Общение

Боевые Характеристики

10 Скорость
15 Здоровье
11 Защита
4 Броня

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Молот (Maul)	+5	1к6+6
Метательный нож (Throwing Knife)	+3	1к6+3

Умения

Любимые приёмы: Могучий Удар и Угроза.
Мы-- банда (Gang Mentality): Бандиты-головорезы получают бонус к урона, равный количеству их союзников, соседствующих с целью (максимум два) и бонус +2 к броскам на Волю (Мораль), если бандитов больше, чем врагов.
Типы оружия: Дробящее, Рукопашная, Лёгкие Клинки, и Посохи.

Снаряжение

Молот, метательный нож, легкий щит, и тяжёлая кольчуга.

Бандит-стрелок

Способности (Фокусы)

1 Сила
3 Ловкость (Луки, Лёгкие Клинки)
-1 Телосложение
2 Восприятие (Зоркость)
0 Разум
0 Воля
0 Магия
-1 Общение

Боевые Характеристики

13 Скорость
12 Здоровье
13 Защита
3 Броня

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Арбалет (Crossbow)	+5	2к6+3
Кинжал (Dagger)	+5	1к6+2

Умения

Любимые приёмы: Пробить Броню, Быстрая Перезарядка, и Рывок.
Мы-- банда (Gang Mentality): Бандиты-стрелки получают бонус к урона, равный количеству их союзников, соседствующих с целью (максимум два) и бонус +2 к броскам на Волю (Мораль), если бандитов больше, чем врагов.
Типы оружия: Луки, Рукопашная, и Лёгкие Клинки.

Снаряжение

Арбалет, кинжал, и лёгкая кожаная броня.

Главарь бандитов (Brigand Lieutenant)

Способности (Фокусы)

3 Сила (Тяжёлые клинки, Запугивание)
2 Ловкость (Лёгкие Клинки)
2 Телосложение
0 Восприятие
1 Разум
1 Воля (Мораль)
0 Магия
2 Общение (Лидерство)

Боевые Характеристики

10 Скорость
28 Здоровье
12 Защита
5 Броня

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Длинный меч (Long Sword)	+5	2к6+3
Кинжал (Throwing Knife)	+4	1к6+3

Умения

Любимые приёмы: Наступление (2 ОП), Обезоруживание, Перехват Инициативы, и Насмешка.
Боевой лидер (Battle Leader): Союзники в радиусе 2 ярдов вокруг главаря бандитов получают бонус +1 к броскам на Волю и бонус +1 к ОП, когда выпадают дубли. В один момент времени союзник может получать бонусы только от одного лидера в бою.
Наступление (Advance): Главарь бандитов может изменить позицию своих союзников, использовав особый приём за 2 ОП. Союзники, число которых не превышает Общения главаря, находящие в радиусе 12 ярдов от него, могут передвинуться на 2 ярда в любом направлении.
Мы-- банда (Gang Mentality): Главарь бандитов получает бонус к урону, равный количеству их союзников, соседствующих с целью (максимум два) и бонус +2 к броскам на Общение (Лидерство) и на Волю (Мораль), если бандитов больше, чем врагов.
Типы оружия: Рукопашная, Тяжёлые Клинки и Лёгкие Клинки.

Снаряжение

Длинный меч, метательный нож, средний щит, и лёгкая кольчуга.

Типы бандитов и оружие

Тип	*Фокус*	*Головорез*	*Стрелок*
Хартия (Carta)	Телосложение (Выносливость)	Боевой топор	Арбалет
Горец (Highwayman)	Ловкость (Верховая езда)	Длинный меч	Короткий лук
Пират (Pirate)	Телосложение (Плавание)	Короткий меч	Арбалет
Городской бандит (Urban)	Ловкость (Скрытность)	Короткий меч	Арбалет

ЛЕВИАФАН (CETUS)*

Ужас морских глубин, левиафаны пожирают китов, топят корабли и уничтожают целые популяции рыбы. Тела этих чудовищ по длине превосходят большинство кораблей, что позволяет им обвиваться вокруг лодок и людей, заключая их в смертельные объятья. По гладкой чешуе левиафанов пробегают электрические разряды, так что они могут обжигать

противника молниями. Легенды гласят, что левиафаны поднимаются на поверхность во время морских бурь, принося ужасающие разрушения.
Левиафаны живут в водах океана Боэрик, хотя даже там их встречают нечасто. Незначительная часть переселяется южнее, вплоть до Недремлющего Моря. Эти твари могут вырастать до огромных размеров, однако самые огромные обитают в глубинах океанов, а не в морях. Кунари называют их «*абан-аташи*», что можно грубо перевести как «морской дракон». Воины кунари частенько используют устойчивое выражение «*бросать врагов в пасть абан-аташи*», что означает— уничтожать их полностью, не оставляя и следа.

** Cetus— морское чудовище из греческой мифологии. Само слово cetus, однако, латинское заимствование из греческого. На русский cetus переводится как «кит». Чтобы сохранить значение «морское китообразное чудовище», я перевела название этогомонстра как «левиафан».*

Левиафан (Cetus)
Способности (Фокусы)

9	Сила (Мощь)
4	Ловкость (Укус)
10	Телосложение (Плавание)
3	Восприятие (Нюх)
-1	Разум
2	Воля
0	Магия
0	Общение

Боевые Характеристики

4 (18 когда плывёт)	Скорость
90	Здоровье
14	Защита
0	Броня

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Укус (Bite)	+6	3к6+9
Захват (Coil)	+9	2к6+9 проникающий

Умения
Любимые приёмы: Двойной Удар, Электрический разряд (3 ОП), Смертельный Удар, и Рывок.
Захват (Coil): Левиафан может использовать основное действие, чтобы взять цель в захват. В случае попадания он сдавливает цель в кольцах своего тела. Левиафан может поддерживать захват, тратя на это малое действие, и причиняя в этом случае урон без броска атаки. Чтобы вырваться из захвата, цель должна использовать основное действие и сделать встречный бросок на Силу (Мощь) или Ловкость (Акробатику) против Силы (Мощи) левиафана. Находящийся по соседству союзник может также автоматически освободить захваченную жертву, использовав особый приём за 2 ОП.
Электрический Разряд (Electric Arc): Левиафан может поразить ближайшие цели электричеством, использовав особый приём за 3 ОП. Чем ближе цель к Левиафану, тем больше урона она получает. Существа в радиусе 2 ярдов получают 3к6 проникающего урона; в радиусе от 3 до 6 ярдов— 2к6 проникающего урона; в радиусе от 7 до 12 ярдов— 1к6 проникающего урона.

ДЕМОНЫ (DEMONS)

Домом демонов— духов, питающихся негативными эмоциями и тёмными страстями— является Тень, однако они страстно желают преодолеть Завесу и попасть в мир смертных. Для этого они разыскивают тех, у кого не хватит сил им сопротивляться, или тех, кто соблазнится дарами, которые демоны сулят. Они могут придти в Тедас, вселившись в тела неосторожных смертных, но самым лучшими— и сильными— целями они считают магов. Когда демон вселяется в мага, тот превращается в одержимого. Эти создания могут быть смертельно опасны, и к тому же позволяют демону оставаться в материальном мире дольше всего (вызванные демоны или одержимые трупы быстро разрушаются). Большинство одержимых выглядят как жуткие изуродованные твари. В некоторых случаях внешность одержимого остаётся прежней, но разум оказывается подчинён злобным духом.
Существует много типов демонов, однако пять самых распространённых разновидностей включают демонов ярости, голода, праздности, желания и гордыни. Обычный демон ярости представляет сравнительно небольшую опасность для людей; но демоны желания и гордыни— другое дело. Они обладают харизмой и интеллектом, которые позволяют им действовать куда более хитро. Демоны такой силы стараются разбудить тёмные страсти в других людях, что позволяет появляться из-за Завесы новым и новым демонам.

Демон Гнева (Rage Demon)
Способности (Фокусы)

4	Сила (Когти)
4	Ловкость (Инициатива, Скрытность)
1	Телосложение
1	Восприятие
-1	Разум
0	Воля
3	Магия
-2	Общение

Боевые Характеристики

14	Скорость
50	Здоровье
14	Защита
4	Броня

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Когти (Claws)	+5	2к6+4

Умения
Любимые приёмы: Пробить броню, Поджечь (2 ОП), и Рывок.
Огненная аура (Aura of fire): Демоны ярости окружены огненной аурой. Любое существо, соседствующее с демоном, поучает 2 проникающего урона в начале каждого хода демона.
Шкура демона: Тело демона, напоминающее расплавленный металл, даёт ему Класс Брони, равный 4.
Сопротивление Огню (Fire Resistance): Демон гнева не получает урона от атак огнём (например, если вы используете огненную вспышку или огненный шар).
Непоколебимый: На демона ярости не действуют приёмы *рывок* и *сбить с ног*.
Поджечь (Set Aflame): Демон ярости может поджечь цель, использовав специальный приём за 1 ОП. Цель получает 1к6 проникающего урона в начале каждого раунда, пока не потратит дополнительное действие на то, чтобы затушить пламя.

Демон Праздности (Sloth Demon)
Способности (Фокусы)
2 Сила (Когти)
-2 Ловкость
1 Телосложение
1 Восприятие (Эмпатия)
1 Разум
0 Воля
4 Магия (Энтропия, Элементы)
3 Общение (Обман, Убеждение)
Боевые Характеристики
8 Скорость
60 Здоровье
8 Защита
6 Броня
Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Когти (Claws)	+4	2к6+2

Умения
Сила Магии: 14 (16) *Мана:* 45
Заклинания: Высосать жизнь, Исцеление, Паралич и Слабость.
Любимые приёмы: Двойной удар и Быстрое колдовство (3 ОП).
Шкура демона: Странная плоть демона праздности даёт ему класс брони, равный 6.
Непоколебимый: На демона праздности не действуют приёмы *рывок* и *сбить с ног.*
Могучее высасывание жизни (Powerful drain): Когда демон праздности использует заклинание высасывания жизни, оно действует на всех, кто в этот момент парализован его заклинанием.

Демон Желания (Desire Demon)
Способности (Фокусы)
1 Сила
3 Ловкость (Рукопашная)
0 Телосложение
3 Восприятие (Эмпатия)
3 Разум
2 Воля
5 Магия (Волшебный Жезл, Энтропия)
4 Общение (Обман, Убеждение, Соблазнение)
Боевые Характеристики
13 Скорость
50 Здоровье
13 Защита
7 Броня
Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Волшебный жезл	+7	1к6+5
Кулак	+5	1к3+1

Умения
Сила магии: 15 (17) *Мана*: 55
Заклинания: Болезненная Порча, Раб крови, Ошеломление, Высосать жизнь, Паралич, и Порча Уязвимости
Любимый приём: Вопль (3 ОП) и Насмешка.

Аура сопротивления магии (Aura of Magic Resistance): Демон желания и все его союзники, находящие не далее 6 ярдов от него, получают бонус +1 к броскам сопротивления заклинаниям и другим магическим эффектам. Бонус поднимается до +2 в случае заклинаний Духа и эффектов, схожих с ней.
Шкура Демона: Магическая аура демона желания даёт ему Класс Брони, равный 4.
Непоколебимый: На демона желания не действуют приёмы *рывок* и *сбить с ног*.
Вопль (Scream): Использовав приём за 3 ОП, демон желания может издать пронзительный вопль. Все персонажи в радиусе 10 ярдов от демона получают 1к6 проникающего урона и должны сделать успешный бросок на **Магию (Дух) против сложности 15** или в свой следующий ход потерять основное действие.

Демон Гордыни (Pride Demon)
Способности (Фокусы)
4 Сила (Когти)
3 Ловкость
1 Телосложение (Выносливость)
0 Восприятие
2 Разум
2 Воля
6 Магия (Элементы)
2 Общение (Обман, Убеждение)
Боевые Характеристики
13 Скорость
85 Здоровье
13 Защита
10 Броня
Атаки

Оружие	*Бросок Атаки*	*Урон*
Когти (Claws)	+7	2к6+5

Умения
Любимые приёмы: Сбить с ног, Волна Маны (4 ОП) и Мощный удар
Шкура демона: Твёрдая, как камень, шкура демона гордыни даёт ему Класс Брони, равный 7.
Непоколебимый: На демона гордыни не действуют приёмы *рывок* и *сбить с ног*.
Волна маны (Mana Wave): Когда демон гордыни использует особый приём за 4 ОП, вокруг него расходится волна маны. Все магические эффекты в радиусе 6 ярдов повергаются действию заклинания *развеивание магии* (так, как будто демон сотворил его). Маги в области поражения также теряют 1к6 маны.
Элементальный взрыв (Primal burst): Эта способность требует от демона использования малого действия, и при её применении вокруг демона гордыни расходятся волны огненной или ледяной энергии (на его выбор). Все в радиусе 2 ярдов от демона получают урон (2к6+3 огненного урона или 1к6+2 проникающего урона льдом), однако успешный бросок на **Ловкость (Акробатику) против сложности 18** снижает полученный урон вдвое.

Одержимый (Abomination)
0 Сила
2 Ловкость (Рукопашная)
2 Телосложение (Выносливость)
0 Восприятие
0 Разум
1 Воля

4 Магия (Когти)
-1 Общение

Боевые Характеристики

11 Скорость
40 Здоровье
12 Защита
4 Броня

Атаки

Оружие	*Бросок Атаки*	*Урон*
Когти (Claws)	+6	2к6+4

Умения

Любимые приёмы: Молниеносный удар демона (3 ОП) и Могучий удар.
Молниеносный удар демона (Demonic Lightning Attack): Одержимый может использовать особый приём— *молниеносный удар демона*— за 3 ОП. По сути он ничем не отличается от приёма молниеносной атаки, однако вдобавок к полученному урону цель начинает страдать от воздействия определённого заклинания. Броска на заклинание одержимый не делает, а его Сила Магии, которая учитывается при броске сопротивления, равна 15. Выберите одно из следующих заклинаний в зависимости от типа одержимого: *ошеломление* (одержимый желанием или гневом), *высосать жизнь* (голодом или гордыней), или *слабость* (желанием или праздностью). Цель заклинания— та же, что и цель атаки.
Взрывающаяся плоть (Exploding Flesh): Когда Здоровье одержимого опускается до 0, то он взрывается. Все в радиусе 2 ярдов от одержимого получают 2к6 урона.
Магическая мощь (Arcane Might): Бонус к броскам атакам и урона одержимого в ближнем бою равен его Магии. Также фокус Когтей являются для него фокусом Магии.
Толстая шкура (Tough Hide): Толстая, искорёженная плоть одержимого даёт ему Класс Брони, равный 4.

Одержимые-маги

Здесь представлены характеристики обычного одержимого. Если демон вселяется в тело сильного мага, одержимый может получиться куда сильнее, чем описанный здесь. Одержимый-заклинатель получает как минимум один фокус Магии и три-четыре заклинания-- какие именно, зависит от демона, вселившегося в мага. Его Сила Магии равна по меньшей мере 16, и у него есть минимум 45 очков магии. Если одержимым станет могучий маг, то его магические способности станут даже больше, чем у прежнего хозяина тела.

ГОЛЕМЫ (GOLEMS)

Гномы выковали големов для битв с порождениями тьмы во время Первого Мора, однако секреты их создания был потерян много веков назад. Гномы сохранили несколько этих боевых машин, которые сейчас извлекаются из тайных хранилищ только когда Летописцы сочтут угрожающую городу опасность достаточно серьёзной. Големы обладают свободой воли, однако их можно контролировать с помощью жезла управления.
Большинство уцелевших големов находится в Орзаммаре, но также несколько сохранилось в потаённых подземельях или во владении в Империи Тевинтер.

Каменный голем (Stone Golem)
Способности (Фокусы)
6 Сила (Каменный кулак)

-1 Ловкость
7 Телосложение (Выносливость)
2 Восприятие
0 Разум
3 Воля (Отвага)
2 Магия
0 Общение

Боевые Характеристики

9 Скорость
80 Здоровье
9 Защита
10 Броня

Атаки

Оружие	*Бросок Атаки*	*Урон*
Каменный кулак (Stone Fist)	+8	2к6+6
Бросить камень (Stone Throw)	+6	1к6+8

Умения

Любимые приёмы: Волшебные кулаки (1 ОП), Двойной Удар и Сотрясение (2 ОП).
Волшебные кулаки (Arcane Fists): Каменный голем может зарядить свои кулаки магической энергией, использовав специальный приём за 1 ОП. Цель получает дополнительные 1к6 проникающего урона.
Сотрясение (Quake): Каменный голем может сбить с ног все цели в радиусе 4 ярдов, использовав этот особый приём за 2 ОП.
Каменное тело: Благодаря телу, состоящему из камня, голем получает класс брони, равный 10.
Бросок камня: Голем может совершать дальнобойную атаку, бросая огромные валуны. Максимальная дальность броска равна 12 ярдам.

Стальной Голем (Steel Golem)

Способности (Фокусы)

8 Сила (Стальной кулак)
0 Ловкость
8 Телосложение (Выносливость)
2 Восприятие
0 Разум
4 Воля (Отвага)
2 Магия
0 Общение

Боевые Характеристики

10 Скорость
90 Здоровье
10 Защита
10 Броня

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Стальной кулак	+10	2к6+8
Брошенный камень	+8	1к6+10

Умения

Любимые приёмы: Волшебные кулаки (1 ОП), Двойной удар, и Сотрясение (2 ОП).
Волшебные кулаки (Arcane Fists): Стальной голем может зарядить свои кулаки магической энергией, использовав специальный приём за 1 ОП. Цель получает дополнительные 1к6 проникающего урона.

Взрыв электричества (Electric Burst): Стальной голем может, использовав особый приём за 2 ОП, окатить всех вокруг волной электрических разрядов. Противники в радиусе 6 ярдов вокруг него получают 1к6+4 проникающего урона. В случае успешного броска **на Телосложение (Выносливость) против сложности 14** цель получает только 1к6 проникающего урона. Взрыв электричества создаёт магнитное поле, притягивающее цели в латах и кольчуге на 4 ярда ближе к голему.
Сотрясение (Quake): Стальной голем может сбить с ног все цели в радиусе 4 ярдов, использовав этот особый приём за 2 ОП.
Стальное тело: Благодаря стальному телу, голем получает класс брони, равный 10.
Бросок камня: Голем может совершать дальнобойную атаку, бросая огромные валуны. Максимальная дальность броска равна 12 ярдам.

ВЫСШИЕ ДРАКОНЫ

Старейшие и сильнейшие представители своего вида, высшие драконы— всегда самки. Самцы не развиваются дальше стадии змея, бескрылого дракона, в то время как самки, дожившие до зрелого возраста, постепенно меняются: у них отрастают крылья, они становятся всё больше и сильнее, пока наконец не превращаются в Высших Драконов. На этой стадии развития подобные самки редко покидают свои логова. Поэтому их появление — событие значительное и устрашающее.
Большую часть времени высший дракон не представляет опасности, несмотря на всю его силу— если, конечно, не лезть в его гнездо. Он десятилетиями может дремать в уединённом логове, которые можно найти только в самых диких уголках Тедаса. Однако перед тем, как отложить яйца, эти создания покидают дом и отправляются на поиски добычи, чтобы покормить себя и своих будущих детёнышей.
Высшие драконы— могучие враги, и бой с ними— настоящее испытание. В отличие от драконов из сказок и легенд, высшие драконы Тедаса не склонны к беседам. Люди для них — пища, и ничего более. Встретив дракона, и не надейтесь с ним договориться; лучше бросьте все силы на то, чтобы пережить эту встречу.

Высший дракон (High Dragon)
Способности (Фокусы)

9	Сила (Когти)
5	Ловкость (Укус, Пламя)
8	Телосложение (Выносливость)
4	Восприятие (Слух, Зрение)
-1	Разум
6	Воля (Отвага, Мораль)
3	Магия
-1	Общение

Боевые Характеристики

14 (полёт 15)	Скорость
200	Здоровье
15	Защита
11	Броня

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Укус	+7	2к6+9
Когти	+11	2к6+9
Сгусток пламени (Fire spit)	+7	3к6+4
Удар хвостом	+5	1к6+9

Умения
Любимые приёмы: Смертельный удар (5 ОП), Молниеносная атака (3 ОП), Пробивание брони (2 ОП), и Удар хвостом (2 ОП).
Удар крыльями (Buffet): Использовав дополнительное действие, высший дракон может взмахнуть крыльями, сбив с ног стоящих поблизости существ. Все в радиусе 4 ярдов от дракона должны сделать бросок **на Силу (Мощь) против сложности 15** или быть отброшенными на 1к6 ярдов. Тот, кто провалил бросок и у кого на Кубике Дракона выпало 1 или 2, сбит с ног.
Огненное дыхание: Высший дракон может, использовав основное действие, выдыхать пламя как широким потоком (4 ярда в длину и 6 ярдов в ширину), так и тонкой струёй (8 ярдов в длину и 2 ярда в ширину). Те, кто оказался в зоне поражения, получают 2к6 проникающего урона. Успешный бросок **на Ловкость (Акробатику) против сложности 18** снижает урон до 1к6 проникающего.
Пламя (Fire gout): Высший дракон может в качестве дальнобойной атаки выплюнуть сгусток пламени. Малая дальность сгустка пламени равна 12 ярдам, высокая— 24 ярдам.
Громадная тварь (Large and in charge): Немногие животные могут сравниться по величине и силе с высшим драконом. На него не действуют приёмы *рывок* и *сбить с ног*. Также все противники в радиусе 4 ярдов вокруг высшего дракона считаются соседствующими с ним.
Рёв (Roar): Оглушительный рык высшего дракона заставляет кровь стынуть в жилах. Он может использовать основное действие, чтобы взреветь; все противники в радиусе 24 ярдов должны сделать бросок на **Волю (Отвагу) против сложности 15**. Те, кто провалил бросок, в следующем раунде могут использовать основное действие только на бег, и ни на что другое.
Удар хвостом (Tail bash): Использовав особый приём за 2 ОП, высший дракон может ударить хвостом любого противника, с которым соседствует. Дракон не получает ОП за дубли, выпавшие на броске этой атаки.
Клык и коготь (Tooth and claw): Высший дракон— опасный противник. За одно основное действие он может атаковать зубами и когтями одновременно. Он получает ОП от обоих атак.
Толстая шкура: Толщина драконьей шкуры вошла в легенды. Его Класс Брони равен 11.

КУНАРИ И ТАЛ'ВАШОТЫ (QUNARI AND TAL'VASHOTH)

Жители Тедаса с опаской относятся к кунари— гигантам впечатляющего роста. Немало подобному отношению способствует и то, что верования кунари такие же странные и чуждые, как и чудовищный облик некоторых из них. Общество последователей Кун имеет жёсткую кастовую структуру, и все отклонения от неё подавляются. Кунари считают, что все остальные народы Тедаса растрачивают силы впустую на амбиции и интриги, но если их завоевать и обратить в кун, они могут стать полезны.
Кунари опасаются магии из-за её развращающей сущности. Немногочисленных магов кунари называют *сааребас* (saarebas), что означает «опасная вещь», и обращаются с ними небывало жёстко по меркам общества кунари. Нередко им плотно зашивают рот, или надевают на них броню-кандалы. За сааребасом присматривает арваарад (arvaarad). Его задача— не дать магу вырваться на волю и натворить бед; для этого в случае необходимости он использует контролирующее устройство.
Хотя большинство народа знает только слово «Кунари», так зовутся только те, кто принял Кун. Тал-вашоты (Tal-Vashoth) отвергают это учение, что делает их изгнанниками. Большинство тал-вашотов становится наёмниками подальше от земель, контролируемых кунари. Некоторые тал-вашоты следуют древним учениям, которые были приняты до распространения Куна, тогда как другие просто заняты борьбой за выживание.

Физические особенности расы, однако, не зависят от того, следует её представитель Куну или нет.

Воин кунари (Qunary Warrior) Наёмник тал-вашот (Tal-vashoth mercenary)
Способности (Фокусы)
3 Сила (Тяжёлые клинки, Запугивание)
1 Ловкость
3 Телосложение (Выносливость)
1 Восприятие
0 Разум
2 Воля
-1 Магия
-1 Общение
Боевые Характеристики
8 Скорость
40 Здоровье
11 Защита
3 Броня
Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Двуручное копьё	+5	2к6+3

Умения
Любимые приёмы: Сбить с ног, Мощный удар (1 ОП), и Угроза.
Чувствительность к магии (Magic Susceptibility): Кунари получает штраф -1 ко всем броскам способностей на сопротивление заклинаниям и другим магическим эффектам.
Таланты: Опыт ношения брони (Ученик), Стиль боя с двуручным оружием (Подмастерье).
Типы оружия: Топоры, Дробящее, Рукопашная, Тяжёлые клинки, и Копья.
Снаряжение
Двуручное копьё и лёгкая кожаная броня.

Сааребас (Saarebas)
Способности (Фокусы)
1 Сила
0 Ловкость (Рукопашная)
0 Телосложение (Выносливость)
1 Восприятие
1 Разум (Кун)
3 Воля
4 Магия (Элементы)
-1 Общение
Боевые Характеристики
10 Скорость
40 Здоровье
10 Защита
2 Броня
Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Латная перчатка	+2	1к3+2

Умения
Сила магии: 14 (16) *Мана:* 38
Заклинания: Молния и Шок

Любимые приёмы: Сбить с ног и Могучий Удар
Отбрасывающее заклинание (Knockback Spell): Сааребас может сбивать цели с ног, используя особый приём за 2 ОП. Каждая цель, поражённая заклинанием, оказывается отброшена на 2 ярда от сааребаса и сбита с ног (аналогично приёму сбить с ног).
Молниеносное движение (Flash of Movement): Сааребас может потратить 1 МР, и использовать на бег дополнительное действие, а не основное.
Скованная воля: Каждый сааребас контролируется особым устройством кунари. Это позволяет тому, кто контролирует сааребаса, заставить его прекратит любые нежелательные действия.
Броня сааребаса: Броня, сковывающая сааребаса, даёт тому Класс Брони, равный 2.
Типы оружия: Рукопашная
Снаряжение
Латная перчатка

ОДЕРЖИМЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Если демон голода или демон ярости вселяется в мертвеца, тот превращается в неуклюжую медлительную тварь, которая представляет опасность только для слабых или неумелых. Духи посильнее— демоны желания или гордыни— несут куда большую опасность. Эти одержимые трупы понимают, что в численности— сила, а потому их сопровождают отряды более слабых скелетов.
Даже мёртвый, маг рискует превратиться в одержимого. Демон гордыни, вселившись в тело умершего мага, превращается в *колдовской ужас* (arcane horror): тварь, окружённую аурой магии духа, даже если её тело немногим больше, чем полуразложившийся труп. Колдовской ужас умеет колдовать, что позволяет ему высасывать силу других магов. Родной брат колдовского ужаса, *восставший из мёртвых* (revenant), владеет искусством боя ничуть не хуже, чем колдовством— а его магия отличается воистину ужасающей силой. Он сражается, надёжно защищённый прочной бронёй и щитом, и может, например, вести в бой отряд своих слуг. Мертвецы под командованием восставшего из мёртвых используют в бою неожиданно хитрую тактику. Многие патрули были уничтожены, встретившись с этими тварями: восставший из мёртвых проходил сквозь ряды солдат, как нож-- сквозь масло, снося несколько голов одним ударом меча.

Колдовской ужас **демон гордыни**
Способности (Фокусы)
0 Сила
1 Ловкость (Посохи)
1 Телосложение
0 Восприятие
2 Разум (Знание Магии)
2 Воля
4 Магия (Волшебный жезл, Дух)
0 Общение
Боевые Характеристики
11 Скорость
40 Здоровье
11 Защита
0 Броня
Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Волшебный жезл	+6	1к6+4
Посох	+3	1к6

Умения
Сила магии: 14 (16) *Мана:* 40
Заклинания: Волшебная стрела, Развеять Магию, Силовое поле, и Взрыв Разума
Любимые приёмы: Защитная Стойка и Рывок
Магический взрыв: Когда колдовской ужас использует волшебную стрелу, он может дополнительно потратить 2 МР; в таком случае все существа в радиусе 2 ярдов от цели получает 2к6 урона. Успешный бросок на **Ловкость (Акробатику) против Силы Магии уменьшает** урон до 1к6.
Иссущающая аура (Exhausting Aura): Противник, в начале своего хода оказавшийся в радиусе 4 ярдов от колдовского ужаса, теряет 1к6 МР, если может колдовать заклинания, или 1к6 Здоровья, если не может либо если у него не осталось маны. Колдовской ужас, в свою очередь, восстанавливает количество МР или Здоровья, равное потерянному противником.
Сопротивление духа (Spirit Resistance): Колдовской ужас получает +1 к броскам сопротивления заклинаниям и другим магическим эффектам. В случае заклинаний Духа бонус повышает до +3.
Типы оружия: Рукопашная и Посохи
Снаряжение
Посох.

Восставший из мёртвых демон гордыни
Способности (Фокусы)
3 Сила (Топоры, Тяжёлые Клинки)
1 Ловкость (Инициатива)
3 Телосложение
0 Восприятие
0 Разум
1 Воля (Отвага)
2 Магия (Дух)
0 Общение (Лидерство)
Боевые Характеристики
8 Скорость
25 Здоровье
12 Защита
7 Броня
Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Меч-бастард	+5	2к6+4
Метательный топор	+5	1к6+5

Умения
Любимые приёмы: Обезоруживание, Двойной Удар, и Угроза (1 ОП)
Могильная защита (Grave Defense): Одержимые союзники в радиусе 2 ярдов от восставшего из мёртвых (если он в сознании и может действовать) получают бонус +1 к Защите.
Телекинез (Telekinetic Pull): Восставший из мёртвых тратит приём угрозы только за 1 ОП, использует Магию (Дух) вместо Силы (Запугивание) для встречного броска, и притягивает цель на 10 ярдов ближе к себе, если угроза была успешна.
Типы оружия: Рукопашная, Топоры, Дробящее, и Тяжёлые Клинки
Снаряжение
Меч-бастард, тяжёлая кольчуга, средний щит, и метательный топор.
Сильные мертвецы

Приведённые ниже характеристики соответствуют способностями средних по силе колдовских ужасов и восставших из мёртвых. Демоны, вселяющиеся в тела могучих воинов или опытных магов, гораздо сильнее: их характеристики выше, у них больше фокусов, здоровья, и они обладают особыми умениями. Даже скончавшийся великий герой может превратиться в смертельно опасного врага.

КАМЕННЫЕ ДУХИ (ROCK WRAITHS)

Говорят, что древние грешники из числа гномов до сих пор бродят по Глубинным Тропам в облике живых груд камней; ибо при жизни они были столь жадными, столь ненасытными, что даже Камень не принял их. Века, проведённые в тоскливых блужданиях по Тропам и питании лириумом, делают их только хуже, и их ненависть к живым всё растёт и растёт. Сами создания называют себя Нечестивыми (Profane), однако гномы зовут их каменными духами.
Если такой дух проживёт исключительно долго, то он превращается в древнего каменного духа (ancient rock wraith). Тогда как обычные каменные духи имеют форму, отдалённо напоминаю силуэт гнома, древние каменные духи лучше контролируют свой облик. Также меняется и разум духа: на место безумию и страстям приходит злобный ум, и каменный дух становится всё больше похож на того гнома, каким он был при жизни. Каменные духи питаются лириумом, и благодаря этому обретают связь с Тенью; в результате они становятся подвержены одержимости. Демоны ярости частенько вселяются в слабых каменных духов, тогда как демоны посильнее более разборчивы и не будут вселяться в первого попавшегося. Каменные духи— лёгкая мишень для демонов, и почти не оказывают сопротивления, поскольку их жажда силы намного больше жалких остатков осторожности.

Каменный дух (Rock Wraith)
Способности (Фокусы)

3	Сила (Мощь, Каменный Шип)
-1	Ловкость
4	Телосложение (Выносливость)
1	Восприятие (Осязание)
0	Разум
0	Воля
1	Магия
-1	Общение

Боевые Характеристики

8	Скорость
35	Здоровье
9	Защита
5	Броня

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Каменный Шип	+5	1к6+5

Умения
Любимые приёмы: Сбить с ног, Могучий Удар, и Угроза.
Твёрдость скалы (Rock Solid): Когда противник пытается сдвинуть каменного голема или сбить его с ног (например, используя приёмы рывок или сбить с ног), голем может сделать бросок на Телосложение (Выносливость) против сложности 11, чтобы противостоять перемещению.
Сопротивление электричеству: Щебневый голем не получает урона от атак электричеством.

Каменное тело: Каменное тело щебневого голема даёт ему Класс Брони равный 5 и снижает Скорость на 1.

Древний каменный дух (ancient rock wraith)
Способности (Фокусы)
7 Сила (Каменный Шип)
-2 Ловкость
6 Телосложение (Выносливость)
3 Восприятие (Осязание)
1 Разум
3 Воля
4 Магия (Элементы)
1 Общение (Обман)
Боевые Характеристики
7 Скорость
50 Здоровье
9 Защита
10 Броня
Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Каменный Шип	+9	1к6+7

Умения
Сила магии: 14 (16) *Мана:* 28
Заклинания: Молния и Каменный кулак
Любимые приёмы: Двойной удар, Сбить с ног, и Могучий удар
Магический взрыв (Arcane Blast): За 8 МР древний каменный дух может создать волну электричества, которая поражает все цели в радиусе 12 ярдов от духа, нанося им 2к6+4 проникающего урона. Цели, которые сделали успешный бросок на **Телосложение (Выносливость) против Силы Магии**, получает 1к6 поникающего урона. После использования взрыва и во время следующего хода существа Класс Брони духа и скорость вдвое меньше обычных значений, и он не может творить заклинания.
Смерч пыли (Dust storm): Древний каменный дух может, использовав 6 МР, создать смерч из пыли и каменных обломков. Все противники в радиусе 12 ярдов вокруг духа подтягиваются к нему на 2к6 ярдов и получают 1к6+4 урона (бросок делается отдельно на каждого противника). Цели, сделавшие успешный бросок на **Телосложение (Выносливость) против Силы Магии**, подтягиваются только на 1к6 ярдов и не получают урона. После смерча и до конца следующего хода древнего каменного духа его Класс Брони и скорость уменьшены вдвое, и он не может использовать заклинания.
Катящийся камень (Rock Roll): Когда древний каменный дух стремительно атакует, он использует полную скорость; тот, по кому придётся его удар, сбит с ног, причём духу не нужно тратить на это ОП.
Твёрдость скалы: Когда противник пытается сдвинуть древнего каменного духа или сбить его с ног (например, используя приёмы рывок или сбить с ног), голем может сделать бросок на Телосложение (Выносливость) против сложности 11, чтобы противостоять перемещению.
Сопротивление электричеству: Древний каменный дух не получает урона от атак электричеством.
Каменное тело: Каменное тело древнего каменного духа даёт ему Класс Брони равный 10 и снижает Скорость на 1.

ХРАМОВНИКИ

Орден Храмовников, будучи частью Церкви, ведёт охоту на отступников, которые угрожают безопасности жителей Тедаса. Людям они могут казаться рыцарями в сияющих доспехах, однако в глазах магов и тех, кто проведёт в компании храмовников достаточно времени, это сияние быстро тускнеет. Даже лучшие из них , преследуя магов, могут переходить все границы в фанатизме. Им не нужно искать доказательства, что маг совершил какие-то преступления; того, что он отступник, вполне достаточно. Тем магам, кто бежал из Круга, ещё тяжелее. У храмовников есть филактерии с кровью магов, которые позволяют им легко выслеживать беглецов.
Для того, чтобы получить право охотиться на магов, храмовник должен пройти особое обучение. Это обучение включает в себя, помимо тренировки боевых умений, употребление лириума, чтобы выработать сопротивление магии. У храмовников вырабатывается привыкание к магическому минералу, и в отсутствие лириума их разум помутняется и их начинают мучать галлюцинации. Орден любит похвастаться смелость и неподкупностью своих членов, однако великое множество храмовников злоупотребляет своей властью. Среди храмовников есть как садисты-магоненавистники, так и просто коррумированные личности; хватает и тех, для кого борьбы с коррупцией внутри ордена — совсем не приоритетная задача.

Храмовник (Templar)
Способности (Фокусы)
3 Сила (Топоры, Тяжёлый Клинки)
0 Ловкость
2 Телосложение
0 Восприятие
0 Разум (Знание религии)
2 Воля (Вера)
3 Магия
0 Общение (Расследование)
Боевые Характеристики
6 Скорость
25 Здоровье
12 Защита
8 Броня
Атаки

Оружие	*Бросок Атаки*	*Урон*
Длинный меч	+5	2к6+3
Метательный топор	+5	1к6+5

Умения
Любимые приёмы: Рассеивающий удар (2 ОП) и Обезоруживание.
Рассеивающий удар (Cleansing Strike): Храмовник может рассеять магию, использовав особый приём, который стоит 2 ОП. Все действующие на цель заклинания, равно как и те, которые цель в данный момент колдует, рассеиваются немедленно.
Убийца магов (Mage Slayer): Когда храмовник наносит магу или другому существу, у которого есть мана, урон, цель теряет 1к6+3 МР.
Эссенция лириума (Essence of Lyrium): Храмовники получают бонус +1 на броски сопротивления заклинаниям и другим магическим эффектам.
Типы оружия: Топоры, Дубины, Рукопашная, Тяжёлые клинки, и Копья.
Снаряжение
Длинный меч, метательный топор, маленький щит и лёгкие латы.

Рыцарь-командор (Knight-Captain)

Способности (Фокусы)

5	Сила (Тяжёлые Клинки)
0	Ловкость (Луки, Инициатива)
2	Телосложение
2	Восприятие
1	Разум (Знание религии)
3	Воля (Отвага, Вера)
4	Магия
3	Общение (Расследование, Лидерство, Убеждение)

Боевые Характеристики

5	Скорость
50	Здоровье
12	Защита
10	Броня

Атаки

Оружие	*Бросок Атаки*	*Урон*
Полуторный меч	+7	2к6+5
Арбалет	+7	1к6+7

Умения

Любимые приёмы: Обезоруживание, Праведное Рвение (2 ОП)

Праведное рвение (Righteous Fervor): Рыцарь-командор может наполнить себя и своих союзников праведным рвением, использовав особый приём за 2 ОП. Рыцарь-командор и его союзники в радиусе 6 ярдов от него получают бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к скорости на следующих ход.

Убийца магов (Mage Slayer): Когда рыцарь-командор наносит магу или другому существу, у которого есть мана, урон, цель теряет 1к6+4 МР.

Очищение (Cleanse): Рыцарь-командор может очистить окружающую область от действующей магии. Это требует от него основного действия, и он получает штраф -2 к атаке до начала своего следующего хода. Все действующие заклинания и заклинания, которые творят в радиусе 6 ярдов вокруг храмовника, немедленно рассеиваются.

Эссенция лириума (Essence of Lyrium): Рыцарь-командор получает бонус +2 на броски сопротивления заклинаниям и другим магическим эффектам. Храмовники в радиусе 6 ярдов от рыцаря-командора могут поднять свой бонус эссенции лириума на 1. Существо может получать выгоду только от одной эссенции лириума.

Типы оружия: Топоры, Дубины, Рукопашная, Тяжёлые клинки, и Копья.

Снаряжение

Меч-бастард, арбалет, средний щит и тяжёлые латы.

ВАРТЕРРОЛ (VARTERRAL)

Долийские предания гласят, что ватероллы жили даже до основания Арлатана; что Диртамен, Хранитель Секретов, создал первого ватероллa из стволов упавших деревьев и комков земли. Предназначением ватероллов было сторожить места, дорогие эльфам и эльфийским богам. То, что это создания ревностно охраняют свою территорию— чистая правда.

Огромные паукообразные ватероллы обитают в глухих уголках мира, где находят достаточно дичи. Эти пятиногие твари легко и непринуждённо занимют место на верху пищевой цепочки, охотясь на лосей и медведей, как пауки— на мух. Несмотря на огромный размер, ватероллы быстро бегают. В случае особенно быстрой дичи они плюют в неё едким ядом, а потом просто подбирают её труп. Только драконы могут бросать вызов ватероллу, но даже они редко выходят победителями. Даже после поражения, даже

если вам кажется, что вы его убили, ватеролл возвращается. Долийцы говорят, что ватеролл не может умереть, пока связан долгом охранять определённое место.

Вартеррол
Способности (Фокусы)

7	Сила (Когти, Лазанье, Прыжки)
5	Ловкость (Укус)
4	Телосложение (Бег)
2	Восприятие (Нюх, Осязание)
0	Разум
2	Воля
1	Магия
0	Общение

Боевые Характеристики

15	Скорость
125	Здоровье
15	Защита
8	Броня

Атаки

Оружие	*Бросок Атаки*	*Урон*
Укус	+7	1к6+5
Когти	+9	2к6+7

Умения
Любимые приёмы: Двойной удар, Сбить с ног, Могучий удар, и Ядовитый плевок (2 ОП).
Пятиногий: У вартеролла пять гигантских ног, что позволяет ему за одно основное действие делать две атаки ближнего боя и атаковать противников, находящихся в радиусе трёх ярдов от него.
Ядовитый плевок (Poison Spit): Вартеррол может использовать особый приём за 2 ОП: плюнуть ядом в одну из целей, находящихся от него не далее 20 ярдов. Отравленная жертва будет получать 2к6 проникающего урона в начале каждого своего хода, пока не сделает успешный бросок на **Телосложение (Выносливость) против сложности 12** (бросок делается до того, как цель получает урон). Это длится два раунда.
Экзоскелет (Exoskeleton): Благодаря твёрдому, как камень, скелету вартеррола, он получает Класс Брони 8.

АРХИДЕМОН

На Тедасе едва ли найдёшь тварей страшнее архидемона— предводителя порождений тьмы, того, кто приносит на землю Мор. Архидемон рождается, когда порождения тьмы находят одного из Старых Богов и заражают его Скверной, и выглядит как огромный уродливый дракон. Наделённый как чудовищным обликом, так и чудовищной силой, архидемон— невероятно умное и абсолютно злое существо. Используя свой интеллект и особые способности, он контролирует порождений тьмы, превращая их из роя кровожадных монстров с подобием коллективного разум в дисциплинированную армию. Мор начинается, когда эта армия отправляется на войну, которая длится, пока жив архидемон. Проявления ментального контроля над ордой— приказы, которые отдаёт своему войску архидемон—частенько «подслушивают» Серые Стражи, к которым они приходят в виде тревожных сновидений.
У каждого архидемона было своё имя и свой характер, хоть и цели, как утверждают, были одинаковые— уничтожить и заразить Скверной всех, кто не относится к Порождениям Тьмы. В прошедшие века как архидемоны пробуждались: Думат, Дракон Безмолвия; Зазикель, Дракон Хаоса; Тот, Дракон Огня; и Андорал, Дракон Рабов. Архидемоном этого

века стала Утермиэль. До этого она была Тевинтерской богиней красоты; сейчас же она— ужасающее, злобное и ненасытное создание.
Битва с архидемоном Пятого Мора должно стать кульминацией компании. Это не тот бой, в который игровые персонажи могут броситься без серьёзной подготовки. В *Dragon Age: Origins* герои сражались с чудовищем не в одиночку. У них были союзники, которые сражались с порождениями тьмы, позволяя героям сконцентрировать силы на предводителе. В случае вашей компании вам решать, когда и где начнётся кульминационное сражение. Скорее всего, по меньшей мере несколько персонажей не переживут его, однако убедитесь, что у персонажей игроков есть шанс на победу. Хорошим решением будет отправить героев искать какой-нибудь могучий артефакт или союзников для предстоящей битвы.

Архидемон
Способности (Фокусы)

10	Сила (Когти)
6	Ловкость (Укус, Вспышка скверны)
9	Телосложение (Выносливость)
5	Восприятие (Слух, Зрение)
5	Разум
7	Воля (Отвага, Мораль)
7	Магия
0	Общение

Боевые Характеристики

14 (Полёт 15)	Скорость
300	Здоровье
16	Защита
12	Броня

Атаки

Оружие	*Бросок Атаки*	*Урон*
Укус	+8	3к6+10
Когти	+12	2к6+10
Вспышка Скверны (Corruption Blast)	+8	4к6+5
Удар хвостом	+6	1к6+10

Умения
Любимые приёмы: Смертельный удар (5 ОП), Молниеносная атака (3 ОП), Удар хвостом (3 ОП), Воронка (Vortex) 2 ОП.
Удар крыльями (Buffet): Архидемон может использовать дополнительное действие на то, чтобы, взмахнув крыльями, нанести удар окружающим его существам. Все в радиусе 4 ярдов вокруг архидемона должны сделать бросок на **Силу (Мощь) против сложности 16** или быть отброшенными на 1к6 ярдов. Те, кто провалил бросок и у кого на Кубике Дракона выпало 1 или 2, также сбиты с ног.
Дыханье скверны (Corruption Breath): Архидемон может, использовав основное действие, выдыхать пламя как широким потоком (4 ярда в длину и 6 ярдов в ширину), так и тонкой струёй (8 ярдов в длину и 2 ярда в ширину). Те, кто оказался в зоне поражения, получают 2к6+4 проникающего урона. Успешный бросок **на Ловкость (Акробатику) против сложности 18** снижает урон до 1к6+2 проникающего.
Вспышка скверны (Corruption Blast): Архидемон может в качестве дальнобойной атаки выплюнуть сгусток пламени. Малая дальность вспышки скверны равна 16 ярдам, высокая — 32 ярдам.

Взрыв порождений тьмы: Архидемон может потратить дополнительное действие на то, чтобы взорвать одно порождение тьмы не далее 24 ярдов от него. Все в радиусе 4 ярдов от взорвавшегося порождения получают 2к6+7 урона.
Громадная тварь (Large and in charge): Немногие животные могут сравниться по величине и силе с архидемоном. На него не действуют приёмы *рывок* и *сбить с ног*. Также все противники в радиусе 4 ярдов вокруг высшего дракона считаются соседствующими с ним.
Почти бессмертен: Серые Стражи хранят в строгом секрете, что если Архидемон будет убит кем-то, кроме Стража, его душа просто переселится в ближайшее осквернённое существо. Только если последний удар нанесёт Серый Страж, Архидемон умирает навсегда. В этом случае душа Архидемона переселяется в тело Стража, и обе души уничтожаются. Это убивает Серого Стража.
Рёв (Roar): Оглушительный рык Архидемона заставляет кровь стынуть в жилах. Он может использовать основное действие, чтобы взреветь; все противники в радиусе 24 ярдов должны сделать бросок на **Волю (Отвагу) против сложности 17**. Те, кто провалил бросок, в следующем раунде могут использовать основное действие только на бег, и ни на что другое.
Удар хвостом (Tail bash): Использовав особый приём за 2 ОП, высший дракон может ударить хвостом любого противника, с которым соседствует. Дракон не получает ОП за дубли, выпавшие на броске этой атаки.
Клык и коготь (Tooth and claw): Высший дракон— опасный противник. За одно основное действие он может атаковать зубами и когтями одновременно. Он получает ОП от обоих атак.
Толстая шкура: Толщина драконьей шкуры вошла в легенды. Его Класс Брони равен 12.
Воронка (Vortex): Архидемон может, потратив 2 ОП на особый приём, создать воронку осквернённой энергии. Воронка имеет радиус 4 ярда, а её центр может располагаться на далее 24 ярдов от Архидемона. Противники, оказавшиеся в радиусе действия воронки, получают 1к6 проникающего урона, а раненные порожденья тьмы восстанавливают 1к6 Здоровья. На самого Архидемона воронка не действует.

Данные враги присутствовали в бета-версии, но отсутствуют в альфа-версии. Я не стала удалять сведения о них, но используйте их на свой страх и риск. Прим. Nalia.

ОЖИВЛЁННЫЙ ПРЕДМЕТ (ANIMATED OBJECT)

Доспехи (Suit of Armor)
Способности (Фокусы)
0 Сила
-2 Ловкость
5 Телосложение (Выносливость)
0 Восприятие
-2 Разум
4 Воля (Отвага)
3 Магия (Дух)
-2 Общение
Боевые Характеристики
6 Скорость
10 Здоровье
12 Защита
10 Броня
Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Длинный меч (Longsword)	+3	2к6+3
Латная перчатка (Gauntlet)	+3	1к3+4

Умения

Любимые приёмы: Защитная Стойка, Обезоруживание, и Сбить с ног.

Магическая фаланга (Arcane Phalanx): Союзники, соседствующие с доспехами, получают бонус +1 к Защите. Союзник может получать бонус только от одной магической фаланги.

Вне подозрения (Inconspicuous): Доспехи, пока они не начнут двигаться, выглядят как самая обыкновенная броня. Их осмотр (броски на Восприятие) не выявит ничего подозрительного. Успешный бросок на Магию (Дух) против сложности 15 позволяет определить наличие магии в доспехе.

Магическая мощь (Arcane Might): Для определения бонуса к бросков атаки и урона ближнего боя доспехи используют Магию.

Оружие: Топоры, Дробящее, Рукопашная, Тяжёлые Клинки, Копья, и Посохи.

Снаряжение

Длинный меч, большой щит, и тяжёлые доспехи.

Танцующий меч (Dancing Sword)

Способности (Фокусы)

0	Сила (Тяжёлык клинки)
5	Ловкость
5	Телосложение (Выносливость)
0	Восприятие
-2	Разум
4	Воля (Отвага)
4	Магия (Дух)
-2	Общение

Боевые Характеристики

15	Скорость
3	Здоровье
15	Защита
12	Броня

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Меч-бастард (Bastard Sword)	+6	2к6+3

Умения

Любимые приёмы: Молниеносная атака, Пробить броню, и Рывок.

Вне подозрения (Inconspicuous): Танцующий меч, пока он не начнёт двигаться, выглядят как обычный меч. Его осмотр, сопровождаемый бросками на Восприятие, не выявит ничего подозрительного. Успешный бросок на Магию (Дух) против сложности 15 позволяет определить наличие магии в мече.

Магическая мощь (Arcane Might): Для определения бонуса к бросков атаки и урона ближнего боя доспехи используют Магию.

Другие оживлённые вещи

Вы можете создавать другие типы танцующего оружия, меняя фокусы и величину урона. Танцующий щит, например, имеет те же способности и боевые характеристики, однако не имеет атак. Вместо этого он может находиться рядом с другими существами, давая им бонус защиты от щита.